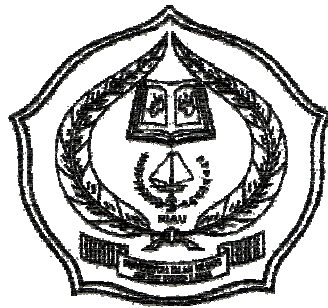


**PENERAPAN METODE BERMAIN JAWABAN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM MATERI MENCERITAKAN PERILAKU  
MASA KANAK-KANAK NABI MUHAMMAD SAW  
DI SEKOLAH DASAR NEGERI 012 KOTO TUO  
KECAMATAN XIII KOTO  
KAMPAR KABUPATEN  
KAMPAR**



**Oleh**

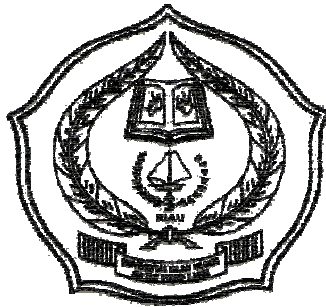
**RAPAMI YUTA  
NIM. 10811004828**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1432 H/2011**

**PENERAPAN METODE BERMAIN JAWABAN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM MATERI MENCERITAKAN PERILAKU  
MASA KANAK-KANAK NABI MUHAMMAD SAW  
DI SEKOLAH DASAR NEGERI 012 KOTO TUO  
KECAMATAN XIII KOTO  
KAMPAR KABUPATEN  
KAMPAR**

Skripsi

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Islam  
(S.Pd.I)



Oleh

**RAPAMI YUTA**

**NIM. 10811004828**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1432 H/2011 M**

## **ABSTRACT**

**Rapami Yuta (2010): Penerapan Metode Bermain Jawaban Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Menceritakan Perilaku Masa Kanak-Kanak Nabi Muhammad Saw Di Sekolah Dasar Negeri 012 Koto Tuo Kecamatan Xiii Koto Kampar Kabupaten Kampar**

Penelitian ini dilator belakangi oleh hasil belajar siswa dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan metode bermain jawaban dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam mat materi menceritakan perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad Saw di Sekolah Dasar Negeri 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar. Adapun subjek dalam penelitian adalah siswa kelas IV SDN 012 Koto Tuo yang berjumlah 22 orang. Sedangkan objeknya adalah meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas IV SDN 012 Koto Tuo. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN 012 Kota Tuo. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan terhitung mulai bulan Juli sampai dengan bulan September 2010. mata pelajaran yang diteliti adalah pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan.

Agar penelitian tindak kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian ini, penulis menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: 1) persiapan, 2) perencanaan, 3) observasi, dan refleksi.

Berhasilnya penerapan metode bermain jawaban pada mata pelajaran Pendidikan Agama IAlam diketahui dari adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I masih dikatakan kurang berada pada nilai klasikal 58,4%, sedangkan pada siklus II hasil belajar telah mencapai nilai klasikal yaitu 70,9% siswa yang telah tuntas dalam belajar. Keadaan in telah menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran PAI dengan penerapan metode bermain jawaban dapat dikatakan berhasil.

## **ABSTRACT**

**Rapami Yuta (2010): The Implementation Of Playing The Answer Method To Increase Students' Learning Achievement For The Subject Of Islamic Education In The Moral Of Prophet Muhammad Saw In His Childhood At State Elementary School 012 Koto Tuo District Of Xiii Koto Kampar Kampar Regency**

This research is motivated by the low students' achievement in study, especially in the subject of Islamic education. The formulation of this research is whether the application of playing the answer method increases Islamic education learning achievement in the moral of prophet Muhammad Saw in his childhood material for the fourth year of state elementary school 012 Koto Tuo district of XIII Koto Kampar Kampar regency. The subject of this research is fourth year students of state elementary school 012 Koto Tuo district of XIII Koto Kampar Kampar regency as much as 22 persons. While the object is increasing students' learning achievement of Islamic education at the fourth year of state elementary school 012 Koto Tuo district of XIII Koto Kampar Kampar regency. This research was conducted at State Elementary School 012 Koto Tuo District Of Xiii Koto Kampar Kampar Regency. This research started since July until September 2010. The researched subject is Islamic education. This research done in two cycles, and every cycle is done in two meetings.

To make this research runs well, without any barriers, the writer sets up some stages, they are: 1) the planning, 2) the implementation of action, 3) observation and reflection.

The success of playing the answer method in the subject of Islamic education is known from the increasing students learning achievement on the first cycle and the second one. On the first cycle is still low because the result is 58,4%, while on the second cycle learning achievement has been 70,9% classically for students who are success. This matter showed that the application of playing the answer method in the subject of Islamic education is successful.

## ملخص

رافمي يوتا (2010): تطبيق طريقة لعب الأجوبة لتحسين حصول دراسة الطلاب في درس التربية الإسلامية في الموضوع قص أخلاق نبي محمد صلى الله عليه وسلم عند صغره بالمدرسة الابتدائية الحكومية 012 كوتو تووو مركز الثالث عشر كوتو كمبار منطقة كمبار.

كان الدوافع وراء هذا البحث انخفاض حصول دراسة الطلاب، وبالأخص في درس التربية الإسلامية. رموز المسألة في هذا البحث هل يحسن تطبيق طريقة لعب الأجوبة حصول دراسة الطلاب في درس التربية الإسلامية في الموضوع قص أخلاق نبي محمد صلى الله عليه وسلم عند صغره بالمدرسة الابتدائية الحكومية 012 كوتو تووو مركز الثالث عشر كوتو كمبار منطقة كمبار. أما موضوع هذا البحث طلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 012 كوتو تووو مركز الثالث عشر كوتو كمبار منطقة كمبار بقدر 22 شخصا. بينما الهدف تحسين حصول دراسة التربية الإسلامية لطلبة الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 012 كوتو تووو مركز الثالث عشر كوتو كمبار. أجري هذا البحث بالمدرسة الابتدائية الحكومية 012 كوتو تووو مركز الثالث عشر كوتو كمبار منطقة كمبار. فبيدئ هذا البحث منذ شهر يوليو إلى شهر سبتمبر 2010. والدوس المبحوث درس التربية الإسلامية. وقد تم أداء هذا البحث في الدورين وتم كل دور في الجلستين. لنجاح هذا البحث بدون الاضترابات، رتبت الباحثة الخطوات الآتية، وهي (1) التخطيط، (2) تنفيذ الملاحظة، الملاحظة و التأمل.

فإن نجاح طريقة لعب الأسئلة في درس التربية الإسلامية معروف من وجود زيادة نتائج دراسة الطلاب في الدور الأول والثاني. ويقال بالنقصان في الدور الأول لأن النتيجة كانت 58،4 في المائة، بينما في الدور الثاني كانت نتائج كلاسيكال 70،9 في المائة للطلاب الناجحين في التعلم. تدل هذه الأحوال على أن إصلاح التعلم في درس التربية الإسلامية بتطبيق طريقة لعب الأجوبة يقال ناجحاً.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN	
PENGESAHAN	
PENGHARGAAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
BAB I	PENDAHULUAN .....
	1
	A. Latar Belakang Masalah.....
	1
	B. Definisi Istilah.....
	5
	C. Rumusan Masalah .....
	5
	D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....
	6
BAB II	KAJIAN TEORI.....
	8
	A. Kerangka Teoretis.....
	8
	B. Penelitian Yang Relevan.....
	18
	C. Hipotesis Tindakan .....
	18
	D. Indikator Keberhasilan.....
	19
BAB III	METODE PENELITIAN.....
	21
	A. Subjek dan Objek Penelitian .....
	21
	B. Tempat Penelitian.....
	21
	C. Rancangan Penelitian.....
	21
	D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data .....
	23
	E. Observasi dan Refleksi .....
	25
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....
	26
	A. Deskripsi Setting Penelitian .....
	26
	B. Hasil Penelitian .....
	29
	C. Pembahasan .....
	58
	D. Pengujian Hipotesis.....
	59
BAB V	PENUTUP .....
	60
	A. Kesimpulan .....
	60
	B. Saran.....
	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

# BAB I

## PENDAHULUN

### A. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup> Salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang menjadi dasar dan pedoman hidup bagi manusia dalam mengatur kehidupannya baik dalam hubungannya dengan Allah, hubungan dengan sesama manusia serta hubungannya dengan alam secara keseluruhan yang terdiri dari aspek-aspek yang berkaitan dengan keyakinan atau credial, yaitu aturan yang mengatur keyakinan seorang terhadap Allah Swt.<sup>2</sup> Pernyataan ini sesuai dengan firman Allah SWT berikut:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan” (Qs: Al Mujaadilah: 11)

---

<sup>1</sup> Depdiknas “Undang-Undang Sitem Pendidikan Nasiona No 20 Tahun 2003”. (Jakarta: Depdiknas, 2003), h. 2

<sup>2</sup> Toto Suryana dkk “Pendidikan Agama Islam” (Bandung: Tiga Mutiara, 2006), h. 36.

Untuk mewujudkan hal demikian, maka Pembelajaran Agama Islam di sekolah harus benar-benar dilaksanakan dengan cara yang baik agar dapat diterima dan diaktualisasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sesuai dengan apa yang kita cita-citakan dan yang kita harapkan.

Salah satu faktor eksternal yang <sup>1</sup> mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah cara mengajar/metode guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Berdasarkan kenyataan menunjukkan bahwa cara mengajar guru di kelas cenderung hanya menggunakan cara-cara klasik seperti ceramah ataupun tanya jawab, sehingga siswa cenderung menjadi pasif dan kurang semangat belajarnya.

Dari hasil observasi penulis dan rekan guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Sehubungan dengan hal tersebut, rendahnya hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, menurut analisa sementara dipengaruhi oleh cara penyajian atau metode mengajar guru. Kondisi ini senada dengan pernyataan Nasution dalam Djamarah bahwa :

Belajar itu bukanlah suatu aktivitas yang berdiri sendiri. Tetapi ada unsur-unsur lain yang ikut terlibat langsung di dalamnya, yaitu masukan mentah (*raw input*) merupakan bahan pengalaman belajar tertentu dalam proses belajar mengajar (*learning teaching process*) dengan harapan dapat berubah menjadi keluaran (*output*) dengan kualifikasi tertentu. Di dalam proses belajar itu ikut berpengaruh sejumlah faktor lingkungan, yang merupakan masukan dari lingkungan (*invironmental input*) dan sejumlah faktor, instrumental (*instrumental input*) yang dengan sengaja dirancang dan dimanipulasikan guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Syaiful Bahri Djamarah "Psikologi Belajar" (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 141



Melihat kutipan tersebut, guru harus menyadari bahwa betapa pentingnya menciptakan kondisi proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal, sehingga siswa dapat bermotivasi untuk rajin belajar. Sehubungan dengan itu, untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif maka guru harus dapat memilih dan menentukan model pembelajaran yang efektif, pembelajaran efektif tersebut harus sesuai dengan karakteristik siswa yang dihadapi sehingga dapat menumbuhkan/mengembangkan motivasi siswa dalam belajar dan selanjutnya motivasi tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di kelas IV SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar pada pelajaran Pendidikan Agama Islam ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang diperoleh siswa belum optimal, hal ini terlihat dari nilai evaluasi khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, hasil belajar siswa masih mencapai rata-rata kelas 57,50 atau mencapai di bawah nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 60.
2. Siswa terkesan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas, hal ini terlihat bahwa lebih dari 70% siswa tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh gurunya.
3. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa diantaranya siswa sulit memusatkan perhatian sehingga siswa tidak mendapat informasi atau penyelesaian dari teman kelompok ataupun guru dan kurangnya aktivitas siswa dalam membangun pengetahuan.

Dari fenomena-fenomena atau gejala-gejala tersebut di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam tergolong rendah. Menurut penulis dipengaruhi oleh metode atau cara mengajar guru yang kurang sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru cenderung melaksanakan pembelajaran dengan ceramah atau penugasan sehingga membuat siswa kurang aktif dan kualitas pembelajaran terkesan rendah. Selama ini guru telah berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti dengan memberikan tugas atau latihan, Pekerjaan Rumah (PR), diskusi kelompok namun hanya sebagian siswa saja yang memperoleh nilai yang baik sesuai dengan yang diharapkan.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran PAIKEM. Hartono menyatakan pembelajaran PAIKEM yaitu pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang bertujuan mengaktifkan siswa yaitu supaya siswa mau bertanya tentang materi yang sedang dipelajari terlebih dahulu kepada teman sekelompoknya, bersemangat untuk mengerjakan latihan serta mempunyai rasa tanggung jawab dengan tugas dan kelompoknya. Salah satunya metode bermain jawaban.<sup>4</sup>

Diantara model pembelajaran PAIKEM adalah metode bermain jawaban. Metode bermain jawaban adalah metode yang dapat diterapkan dengan membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas.

---

<sup>4</sup> Hartono "PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan" (Pekanbaru: Zanafa, 2008), h. 11

Menerapkan metode bermain jawaban, peneliti mengharapkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi malaikat dan tugasnya.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik ingin melakukan suatu penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam, dengan judul ” **Penerapan Metode Bermain Jawaban Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Menceritakan Perilaku Masa Kanak-kanak Nabi Muhammad SAW di Kelas IV SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar**”.

## **B. Definisi Istilah**

1. Penerapan adalah proses, cara menerapkan sesuatu.<sup>5</sup> Dalam penelitian ini adalah cara menerapkan metode bermain jawaban.
2. Metode Bermain Jawaban adalah metode yang dapat diterapkan dengan membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada didepan kelas.<sup>6</sup>
3. Meningkatkan adalah menaikkan, mempertinggi (produk dll), mengangkat diri.<sup>7</sup>
4. Hasil Belajar adalah Hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> Depdikbud ”*Kamus Besar Bahasa Indonesia*” (Balai Pustaka: Jakarta, 2002), h.1198

<sup>6</sup> Agus Suprijono ”*Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*” (Surabaya: Pustaka Pelajar, 2009), h. 118-119

<sup>7</sup> Depdikbud, *Loc. Cit*

<sup>8</sup> Dimiyati dan Mudjiono ”*Belajar dan Pembelajaran*” (Jakarta: Rineka Cipta, 2002),h. 3

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut: “Apakah Penerapan Metode Bermain Jawaban dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Menceritakan Perilaku Masa Kanak-kanak Nabi Muhammad SAW di Kelas IV SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar?”

## **D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latarbelakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi menceritakan perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW di Kelas IV SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar dengan penerapan Metode Bermain Jawaban.

### **2. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

#### **a. Bagi siswa**

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi menceritakan perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW di kelas IV SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar.

#### **b. Bagi guru**

- 1) Dengan adanya penelitian ini menjadi pedoman bagi guru untuk memilih metode yang tepat dalam menampilkan model pembelajaran.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah pengambilan tindakan perbaikan selanjutnya.

#### **c. Bagi Sekolah**

- 1) Meningkatkan prestasi sekolah yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Meningkatkan produktivitas sekolah melalui peningkatan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini merupakan salah satu usaha untuk memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan penulis.
- 2) Menambah pengetahuan penulis berkaitan dengan cara mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas IV SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teoretis**

##### **1. Kisah Perilaku Masa Kanak-kanak Nabi Muhammad SAW**

Nabi Muhammad terlahir dalam keadaan yatim karena ayahnya lebih dahulu meninggal dunia sebelum beliau dilahirkan. Beliau diasuh oleh ibunya beberapa waktu. Kemudian diasuh dan disusui oleh Halimah Sa'diyah. Ketika usia 5 tahun, Muhammad diserahkan kembali kepadanya.

Ketika berusia 6 tahun, beliau diajak oleh ibunya pergi ke Madinah untuk diperkenalkan kepada keluarga neneknya Bani Najjar yang sekaligus diajak berziarah kepusara ayahnya dimana dikuburkan. Disebuah rumah ditunjukkan kepada Nabi SAW dan dengan nada menunjukkan perasaan pilu dan terharu yang menghimpun segala kesedihan diceritakan ketika ayahnya pulang berdagang dari negeri syam, sampai disitu telah jatuh sakit dan dirawat dirumah itu sampai datang ajalnya. Demikian Siti Aminah menceritakan kepada anaknya tentang peristiwa masa lalunya yang tidak dapat dilupakan selama hidupnya. Rupanya hal itu membawa Nabi SAW kepada keharuan juga, sehingga setelah beliau diangkat menjadi Rasul dan setelah hijrah ke Madinah bersama ibunya, kemudian kembali ke Makkah. Dalam perjalanan mereka ke mekkah, baru samapi disebuah kampung yang bernama Abwa', mendadak siti Aminah yaitu ibu Nabi jatuh sakit sehingga wafat disitu juga.

Selanjutnya Muhammaad SAW diasuh oleh kakek beliau yang bernama Abdul Mutalib. Kakek beliau adalah pemuka suku Quraisy yang sangat disegani. Namun setelah

2 tahun, Abdul Mutalib pun meninggal dunia. Pada usia 8 tahun, Muhammad diasuh oleh pamannya yaitu Abu Talib. Pamannya bukan seorang yang kaya, namun dia sangat menyayanginya, karena Muhammad adalah anak yang berbudi pekerti, cerdas, penyabar, jujur, amanah, suka berbakti, dan baik hati. Saat itu Muhammad mulai ikut membantunya mengembalakan kambing-kambing orang Mekah dan mendapat upah.

Pada usia 12 Tahun, Muhammad diajak Abu Talib berdagang ke Syam. Dalam perjalanan itu ia mengalami kejadian yang aneh, yaitu selalu dinaungi awan sehingga tidak kepanasan. Serta banyak hewan dan tumbuhan yang tunduk menghormat kepada Muhammad. Sesampainya di desa Busra, mereka bertemu pendeta Nasrani. Ditengah perjalanan rombongannya itu bertemu dengan seorang pendeta Nasrani “Bahira” namanya. Dan kebetulan sekali pendeta itu mencari-cari siapakah Rasul yang penghabisan yang disebut dalam Taurat dan Injil itu, setelah pendeta itu melihat Muhammad SAW tahulah ia akan tanda-tanda ke Nabian yang ada pada Muhammad SAW, maka iapun menasehati abu Thalib agar Muhammad dibawa kembali ke Makkh, sebab sangat mengkhawatirkan kalau ditemukan oleh orang Yahudi pasti dianiaya. Oleh karenanya, ia harus dijaga baik-baik.

## **2. Metode Bermain Jawaban**

Hisyam Zaini mengatakan bermain jawaban ini adalah sebuah permainan yang dapat melibatkan semua siswa dari awal sampai akhir. Dalam permainan ini mereka ditantang untuk mencari jawaban yang benar dan sekaligus bergantung pada faktor keberuntungan. Permainan ini dapat digunakan untuk pre-test maupun post-test.



Disamping tentunya untuk mengajarkan materi yang baru. Dalam permainan ini guru mengajar dengan menggunakan jawaban-jawaban yang ditemukan oleh siswa.

Dalam menerapkan metode bermain jawaban, maka guru terlebih dahulu harus mempersiapkan beberapa persiapan, yaitu sebagai berikut :

- a. Buatlah sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban ringkas, dan masing-masing ditulis pada selembar kertas.
- b. Tulis sejumlah kemungkinan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan nomor 1. jumlah jawaban harus lebih banyak dari jumlah pertanyaan. Misalnya jumlah pertanyaan adalah 20, maka jumlah jawabannya antara 25 sampai 30
- c. Kelompokkan jawaban-jawaban yang dibuat pada langkah ke 2 sesuai dengan kategori tertentu. Misalnya adalah kategori; tokoh, nama tempat, peristiwa, tahun, dan lain-lain.
- d. Masukkan jawaban-jawaban tadi ke dalam kantong-kantong ditulis nama kategori dengan kategori jawaban
- e. Tempelkan kotak-kotak kertas yang berisi jawaban tadi pada selembar kertas karton. Kemudian pasang di depan kelas.<sup>1</sup>

Metode bermain jawaban dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, dalam penelitian ini khusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Dzikir dan Do'a, pada kelas IV, siswa kelas IV rata-rata berusia 9-10 tahun, penerapan metode ini dapat dilakukan dalam waktu 1 bulan, setelah melalui waktu 1 bulan dalam penerapan maka akan dapat hasil dari penerapan metode bermain jawaban tersebut.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam menerapkan metode bermain jawaban adalah sebagai berikut :

---

<sup>1</sup> Hisyam Zaini ” *Strategi Pembelajaran Aktif*” (Yogyakarta: CTSD, 2007), h. 87

- a. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang.
- b. Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok.
- c. Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada
- d. Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak.
- e. Langkah no 4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan
- f. Guru memberi klasifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.<sup>2</sup>

Metode bermain jawaban ada beberapa yang dapat dilakukan selain hal yang di atas, atau untuk memodifikasi adalah dengan pertanyaan diubah menjadi pernyataan dan setelah jawaban selesai dibaca, kelompok yang lain boleh memberi komentar atau jawaban tadi.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran metode bermain jawaban, dapat disimpulkan bahwa metode bermain jawaban merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif, sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Menurut Slavin pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa belajar secara kelompok. Pada pembelajaran ini siswa dikelompokkan. Tiap-tiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 orang siswa. Anggota kelompok harus heterogen baik kognitif, jenis kelamin, suku,

---

<sup>2</sup> *Ibid*, h. 88

dan agama. Belajar dan bekerja secara kolaboratif, dengan struktur kelompok yang heterogen.<sup>3</sup>

Pembelajaran dengan kooperatif memiliki begitu banyak keunggulan di antaranya yaitu:

- a. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial
- b. Mengembangkan kegembiraan dalam belajar yang sejati
- c. Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan
- d. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
- e. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial
- f. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois
- g. Menghilangkan siswa dari penderitaan akibat kesendirian atau keterasingan dan sebagainya.<sup>4</sup>

Slavin mengemukakan ada dua alasan penggunaan pembelajaran *cooperatif learning* untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan yaitu *pertama*, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. *Kedua*, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam berfikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Robert. E. Slavin, *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. (Bandung: Nusa Media, 2008), h. 8

<sup>4</sup> Kunandar “*Guru Profesional*” (Jakarta: PT raja Grafindo Persada, 2007), h. 337

<sup>5</sup> Wina Sanjaya “*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*” (Jakarta: Kencana, 2007), h. 240

Metode bermain jawaban dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, namun, dalam penelitian ini metode bermain jawaban digunakan khusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi zikir setelah shalat, pada kelas IV, siswa kelas IV rata-rata berusia 9-10 tahun, penerapan metode bermain jawaban ini dapat dilakukan dalam waktu 1 bulan, setelah melalui waktu 1 bulan dalam penerapan metode bermain jawaban ini, maka akan dapat hasil dari penerapan metode bermain jawaban tersebut.

### **3. Pengetian Hasil Belajar**

Tulus Tu'u mengemukakan bahwa prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Prestasi akademik adalah hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah atau diperguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Sementara prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai Tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.<sup>6</sup>

Di bagian selanjutnya Tulus Tu'u mengemukakan bahwa prestasi belajar siswa terfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Nilai tersebut terutama dilihat dari sisi kognitif, karena aspek ini yang sering dinilai oleh guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar siswa. Nana Sudjana dalam Tulus Tu'u mengatakan bahwa di antara ketiga ranah ini, yakni kognitif, afektif dan psikomotorik, maka ranah kognitiflah yang paling sering dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan

---

<sup>6</sup> Tulus Tu,u “*Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*” (Jakarta: Grasindo, 2004), h. 75

para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Karena itu unsur yang ada dalam prestasi siswa terdiri dari hasil belajar dan nilai siswa.<sup>7</sup>

Berdasarkan pendapat yang telah di uraikan mengenai prestasi belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil belajar seseorang yang diperoleh dari suatu proses pembelajaran dan hasil belajar yang diperolehnya merupakan hasil dari evaluasi/penilaian yang dilakukan oleh guru/instruktur kepada siswanya. Penilaian tersebut diinterpretasikan dalam bentuk nilai. Sehubungan dengan penelitian ini yang dimaksud prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau hasil belajar yang bersifat kognitif yang ditunjukkan dalam bentuk nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pelajaran di sekolah.

Menurut Sardiman mengemukakan pada intinya tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan, hasil belajar. Relevan dengan uraian mengenai tujuan belajar tersebut, hasil belajar itu meliputi:

- a. Hal ihwal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif)
- b. Hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (afektif)
- c. Hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).<sup>8</sup>

Berdasarkan uraian-uraian di atas, jelaslah bahwa faktor yang mempengaruhi dalam arti menghambat atau mendukung proses belajar, secara garis besar dapat dikelompokkan dalam dua faktor, yaitu faktor intern (dari dalam diri subjek belajar) dan faktor ekstern (dari luar diri subjek belajar).

---

<sup>7</sup> *Ibid*, h. 76

<sup>8</sup> Sardiman, A.M “*Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*” (Jakarta: Rajawali, Pers, 2004), h. 28

Berikut dikemukakan unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek hasil belajar.

- a. Hasil belajar bidang kognitif
  - 1) Tipe hasil pengetahuan hafalan (*Knowledge*)
  - 2) Tipe hasil belajar pemahaman (*Comprehention*)
  - 3) Tipe hasil belajar penerapan (*Aplikasi*)
  - 4) Tipe hasil belajar analisis
  - 5) Tipe hasil belajar sintesis
  - 6) Tipe hasil belajar evaluasi
- b. Hasil belajar bidang afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan, bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi. Hasil belajar bidang afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak memberi tekanan pada bidang kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atens/perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan lain-lain.
- c. Hasil belajar bidang psikomotor

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), kemampuan bertindak individu (seseorang). Seseorang yang telah menguasai tingkat kognitif maka prilaku orang tersebut sudah diramalkan Carl Roges.<sup>9</sup>

#### **4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Syamsu Mappa mengemukakan bahwa Secara garis besar, faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar dapat dikelompokkan atas faktor Internal dan Eksternal, yang tergolong faktor Internal ialah segala faktor yang bersumber dari dalam diri siswa seperti faktor fisiologis yang mencakup pendengaran, penglihatan dan kondisi fisiologis serta faktor psikologis yang mencakup kebutuhan, kecerdasan, motivasi, perhatian, berfikir, ingat dan lupa. Yang tergolong faktor eksternal ialah segala faktor yang bersumber dari luar siswa seperti faktor lingkungan belajar yang mencakup

---

<sup>9</sup> Nana Sudjana ” *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*” (Bandung: Sinar Baru.,2005), h. 54

lingkungan alam, fisik, sosial serta faktor sistem penyajian yang mencakup kurikulum, bahan belajar dan metode penyajian.<sup>10</sup>

Hal senada di kemukakan oleh Slameto bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Yang termasuk dalam faktor intern seperti, faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu, faktor keluarga, faktor sekolah (organisasi) dan faktor masyarakat.<sup>11</sup>

Berdasarkan uraian-uraian di atas, jelaslah bahwa faktor yang mempengaruhi dalam arti menghambat atau mendukung proses belajar, secara garis besar dapat dikelompokkan dalam dua faktor, yaitu faktor intern (dari dalam diri subjek belajar) dan faktor ekstern (dari luar diri subjek belajar).

Hal senada juga dikemukakan oleh H.M. Surya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dapat berada dalam diri siswa itu sendiri (faktor internal), dan dapat pula berada diluar dirinya (faktor eksternal).<sup>12</sup>

Faktor-faktor internal atau dalam diri antara lain:

- a. Siswa kurang memiliki kemampuan dasar yang diperlukan untuk pembelajaran. Salah satu kemampuan dasar yang diperlukan adalah kecerdasan. Apabila kemampuan ini rendah, maka besar kemungkinan hasil belajar yang diperolehnya rendah pula.

---

<sup>10</sup> Syamsu Mappa "*Teori Belajar Orang Dewasa*" (Jakarta: Depdikbud, 1994), h. 29

<sup>11</sup> Slameto "*Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*" (Jakarta: Rineka cipta, 2003), h. 54-60

<sup>12</sup> H.M. Surya "*Kapita Selekta Kependidikan SD*" (Jakarta: UT, 2001), h. 11.20

- b. Kurangnya bakat khusus untuk situasi pembelajaran tertentu. Beberapa jenis pembelajaran tertentu seperti melukis, kesenian, musik, olah raga dan sebagainya banyak ditentukan oleh bakat khusus.
- c. Kurangnya motivasi atau dorongan untuk belajar. Motif mempunyai peranan yang besar sebagai pendorong bagi terwujudnya tingkah laku belajar.
- d. Situasi pribadi yang menetap maupun yang sementara seperti gangguan emosional, pertentangan dalam diri dan lain-lain.
- e. Faktor-faktor fisik seperti cacat tubuh, gangguan kesehatan, penglihatan, pendengaran dan sebagainya.
- f. Faktor-faktor bawaan seperti butawarna, kidal, cacat bawaan dan sebagainya

Sedangkan faktor-faktor yang ada diluar diri siswa (faktor eksternal) baik di sekolah, di rumah, ataupun di masyarakat antara lain:

- a. Faktor lingkungan sekolah yang kurang memadai bagi situasi pembelajaran seperti cara mengajar, sikap guru, kurikulum, alat Bantu mengajar, ruang kelas dan sebagainya.
- b. Suasana dalam keluarga yang kurang mendukung kegiatan belajar seperti, kegaduhan di rumah, kurang perhatian dari orang tua, peralatan belajar dan sebagainya.
- c. Situasi lingkungan yang kurang mendukung seperti pengaruh pergaulan, film, TV, bacaan, dan sebagainya.



## **B. Penelitian yang Relevan**

Setelah penulis membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, unsur relevannya dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah sama-sama meningkatkan dengan meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun penelitian tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Saudari Sandina mahasiswa Universitas Islam Negeri Riau Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah tahun 2009 dengan judul ” **Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Sains Dengan Menggunakan Metode *Problem Solving* (Pemecahan Masalah) di Kelas V SDN 024 Tampan Pekanbaru**”. Adapun Berhasilnya penerapan metode *Problem Solving* pada mata pelajaran Sains, yang dilakukan oleh saudari Sandina diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I hasil belajar siswa 60% rendah dengan rata-rata kelas 67%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh rata-rata kelas (72,7). Sedangkan yang menjadi perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu saudari Sandina menggunakan metode *Problem Solving* dalam pelajaran Sains sementara itu peneliti menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan penerapan metode bermain jawaban, maka hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Keteladanan taubatnya Nabi Adam AS siswa kelas IV SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar akan meningkat.

#### **D. Indikator Keberhasilan**

##### **1. Aktivitas Guru**

- a. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang.
- b. Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok.
- c. Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada.
- d. Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak.
- e. Langkah no 4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan.
- f. Guru memberi klasifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

##### **2. Aktivitas Siswa**

- a. Siswa membentuk kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang
- b. siswa menjawab pertanyaan guru.
- c. siswa mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira kotak mana jawaban tersebut berada

- d. Siswa dari salah satu kelompok membacakan satu pertanyaan, dan kelompok lain menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak
- e. siswa dari kelompok lain juga membacakan satu pertanyaan, dan kelompok lain menanggapi
- f. siswa mendengarkan penjelasan guru berkaitan dengan permainan tadi

3. Adapun indikator hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut :

- a. Siswa dapat menjelaskan kisah perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW
- b. Siswa dapat menyebutkan sifat-sifat yang dimiliki Nabi Muhammad SAW
- c. Siswa dapat menunjukkan contoh sikap yang dimiliki Nabi Muhammad SAW

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila murid yang memiliki hasil belajar yang tinggi di dalam belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode bermain jawaban mencapai 75%.<sup>13</sup>. Artinya dengan persentase tersebut hasil belajar Pendidikan Agama Islam murid tergolong baik, hal ini berpedoman pada teori sebagai berikut:

Kategori Hasil Belajar<sup>14</sup>

NO	Interval	Kategori
1	90 sd 100	Sangat Baik
2	70 sd 89	Baik
3	50 sd 69	Sedang
4	30 sd 49	Kurang
5	10 sd 29	Sangat Kurang

<sup>13</sup> Wardani ”*Penelitian Tindakan Kelas*” (Jakarta: UT, 2004), h. 4.21

<sup>14</sup> Tim Yustisia” *Panduan Lengkap KTSP*” (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2007), h. 367.



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Subjek dan Objek Penelitian**

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar Tahun Pelajaran 2010-2011 dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang.

Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah Penerapan metode bermain jawaban Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Materi Menceritakan perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW Siswa Kelas IV SDN 012 Kecamatan XIII Koto Kamapar Kabupaten Kampar.

Variabel dalam penelitian ini yaitu: Penerapan Metode Bermain Jawaban (Variabel (X) dan Hasil belajar siswa (Variabel Y).

##### **B. Tempat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar.

##### **C. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini mengacu pada Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan indikator pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada kelas IV, maka proses implementasi mengenai seluruh indikator tersebut dapat dibagi menjadi 2 x pertemuan pembelajaran.

Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu:

1. Perencanaan/persiapan tindakan
2. Implementasi tindakan
3. Observasi
4. Refleksi

**a. Perencanaan Tindakan**

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, dilaksanakan oleh guru dan observasi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran, dengan standar Kompetensi Menceritakan kisah Nabi. Standar kompetensi ini dapat dicapai melalui kompetensi dasar yaitu Menceritakan perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW.
- 2) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa
- 3) Meminta teman sejawat untuk menjadi Observer.

**b. Implementasi Tindakan**

- 1) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang.
- 2) Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok.
- 3) Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada.

- 4) Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak.
- 5) Langkah no 4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan.
- 6) Guru memberi klasifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

#### **D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Jenis data**

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu : jenis data kualitatif dan data kuantitatif, yang terdiri dari :

##### **a. Aktivitas Belajar**

Yaitu data tentang aktivitas guru dan aktivitas murid selama pembelajaran dengan penerapan metode bermain jawaban diperoleh melalui lembar observasi.

##### **b. Rencana Pembelajaran**

Yaitu data tentang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terdiri dari RPP I dan II pada siklus pertama dan RPP I dan II pada siklus kedua.

##### **c. Hasil Belajar Murid**

Yaitu data tentang hasil belajar siswa setelah tindakan pada siklus I dan Siklus II yang diperoleh melalui tes.

##### **2. Teknik Pengumpulan Data**

##### **a. Observasi**

Adapun data dalam penelitian ini adalah data tentang:

- 1) Untuk mengetahui aktivitas guru selama pembelajaran dengan penggunaan metode bermain jawaban diperoleh melalui lembar observasi.
- 2) Untuk mengetahui aktivitas murid selama pembelajaran dengan penggunaan metode bermain jawaban diperoleh melalui lembar observasi.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini dipergunakan untuk memperoleh data dari pihak sekolah khususnya mengetahui keadaan sekolah tersebut.

c. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siklus I dan Siklus II.

### 3. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase<sup>1</sup>, yaitu sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = *Frekuensi* yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah *frekuensi*/banyaknya individu)

P = *Angka persentase*

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu baik, cukup, kurang baik dan tidak baik. Adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Agus Suprijono, *Op, Cit*, h. 46



- a. Apabila *persentase* antara 76% - 100% dikatakan “Baik”
- b. Apabila *persentase* antara 56% - 75% dikatakan “Cukup”
- c. Apabila *persentase* antara 40% - 55% dikatakan “kurang baik”
- d. Apabila *persentase* kurang dari 40% dikatakan “tidak baik”.<sup>2</sup>

## **E. Observasi dan Refleksi**

### **1. Observasi**

Observasi adalah pengumpulan dan pencatatan secara sistematis terhadap kekurangan dan kelebihan aktivitas-aktivitas yang dilakukan guru dan aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan metode bermain jawaban.

Dalam penelitian ini observasi dilakukan sebanyak 4 kali, observasi dilakukan oleh teman sejawat yang ditunjuk sebagai observer, tugas dari observer adalah untuk melihat aktivitas guru dan aktivitas siswa selama penerapan metode bermain jawaban yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar.

### **2. Refleksi**

Hasil yang didapat dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi guru dan murid selama pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dari tahap observasi kemudian dikumpulkan dan dianalisa, dari hasil observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran

---

<sup>2</sup> Suharsimi Arikunto “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*” (Jakarta: Rineka Cipta. 1998), h. 246

Pendidikan Agama Islam dengan penerapan metode bermain jawaban pada siswa kelas IV SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi *Setting* Penelitian**

##### **1. Sejarah Berdirinya Sekolah**

Sekolah Dasar Negeri 012 Koto Tuo pada awalnya bernama SD Negeri 018 Koto Tuo yang terletak didesa Koto Tuo, sekolah ini berdiri pada tahun 1984. pada awalnya berdiri dipimpin oleh Bapak H. Jalaludin. Pada tahun 1984-1996 SD Negeri Koto Tuo dipimpin oleh bapak H. Jalaludin . dan pada tahun 1998 hingga sekarang SD Negeri 012 Koto Tuo dipimpin oleh bapak H. Zamurrasul S.Pd.<sup>1</sup>

Semenjak SD Negeri 012 Koto Tuo dipimpin oleh bapak H. Zamurrasul S.Pd sekolah tersebut mengalami perubahan dari nama SD Negeri 018 Koto Tuo Nan Sabar berubah menjadi SD Negeri 012 Koto Tuo. Adapun latar belakang terjadinya perubahan nama tersebut disebabkan oleh banyaknya pemekaran desa dikecamatan XIII Koto Tuo Kampar. Penggantian ini terjadi pada tahun 1998. didesa Koto Tuo XIII Koto Kampar terdapat tiga Sekolah Dasar. Sedangkan SD Negeri 012 Koto Tuo berada pada urutan kedua.<sup>2</sup>

##### **2. Keadaan Guru**

Sekolah Dasar Negeri 012 Koto Tuo XIII Koto Kampar terdiri dari tenaga PNS, tenaga CPNS dan tenaga honor yang berjumlah 16 orang. Guru laki-laki berjumlah 6 orang dan guru perempuan berjumlah 10 orang. Untuk lebih jelasnya

---

<sup>1</sup> Domentasi SDN 012 Koto Tuo XIII Koto Kampar

<sup>2</sup> *Ibid*,

keadaan guru yangn mengajar diekolah Dasar Negri 012 koto tuo XIII koto kampar dapat dilihat dibawah ini:

**Tabel IV. 1**  
**Keadaan Guru Dan Pegawai SDN 012 Koto Tuo Kampar**

No	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan	Ket
1	H. Zainurrosul S. Pd	Laki-laki	Kepsek	PNS
2	Mariyus S. Pd	Perempuan	Guru Kelas	PNS
3	Syairudin	Laki-laki	Guru kelas	PNS
4	Samsudin	Laki-laki	Guru Olahraga	PNS
5	Suhendri	Laki-laki	Guru Kelas	PNS
6	Helmida S.Pd	Perempuan	Guru kelas	PNS
7	Rapamiyuta	Perempuan	Guru Agama	PNS
8	Wahyuni	Perempuan	Guru Agama	PNS
9	Elva Meri	Perempuan	Guru Kelas	PNS
10	Rosda	Perempuan	Guru Agama	PNS
11	Dodi Irawan S.Pd	Laki-laki	Guru kelas	PNS
12	Tamparani	Laki-laki	Jaga SD	PNS
13	Eni Kusuma Hara	Perempuan	Guru Agama	GBP
14	Mirawati	Perempuan	Guru kelas	GBP
15	Heriani	Perempuan	Guru kelas	GBP
16	Dasmarita	Perempuan	Guru Agama	GBP

Sumber: Domentasi SDN 012 Koto Tuo XIII Koto Kampar

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa keadaan guru dan pegawai di SDN 012 Koto Tuo Kampar sebanyak 16 orang. 10 Perempuan dan 6 nya lagi laki-laki. Dari jumlah guru yang sudah PNS sebanyak 12 orang dan sisanya masih sebagai guru bantu disekolah.

### 3. Keadaan Siswa

Sebagai sarana utama dalam pendidikan siswa merupakan pendidikan dibimbing dan dididik agar mencapai kedewasaan yang bertanggung jawab oleh pendidik. Adapun jumlah 126 orang yang terdiri dari 6 kelas. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel IV. 2**  
**Keadaan Siswa SDN 012 Koto Tuo Kampar**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Ket
1	I	9	9	18	1
2	II	10	17	27	1
3	III	12	12	22	1
4	IV	7	7	14	1

5	V	12	9	21	1
6	VI	15	9	24	1
Total	6	70	56	126	6

Sumber: Domentasi SDN 012 Koto Tuo XIII Koto Kampar

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui keadaan siswa di SDN 012 Koto Tuo Kampar, di kelas I jumlah siswanya sebanyak 18 orang, 9 laki-laki dan 9nya lagi perempuan, pada kelas II jumlah siswa sebanyak 27 orang, 10 orang laki-laki dan 17 orang perempuan, di kelas III sebanyak 22 siswa, 12 orang laki-laki, dan 12 orang lagi perempuan, di kelas IV jumlah siswa sebanyak 14 siswa, 7 orang laki-laki dan 7 orang perempuan, di kelas V jumlah siswa sebanyak 21 siswa, 12 orang laki-laki dan 9 orang perempuan dan di kelas VI jumlah sebanyak 24 siswa, 15 orang laki-laki sedangkan sisanya lagi perempuan.

#### 4. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan komponen yang sangat penting guna menunjang tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan, tanpa sarana dan prasarana yang memadai pendidikan tidak akan memberikan hasil yang maksimal, secara garis besar sarana dan prasarana yangn ada Disekolah Dasar Negri 012 Koto Tuo XIII Koto Kampar adalah sebagai berikut:

**Tabel IV. 3**  
**Sarana dan Prasarana SDN 012 Koto Tuo**

No	Jenis ruang	Jumlah unit	Kondisi
1	Ruang kelas	6	Baik
2	Ruang tamu	1	Baik
3	Ruang kepek	1	Baik
4	Ruang guru	1	Baik
5	UKS	1	Baik
6	Pustaka	1	Baik
7	Parkir	1	Baik

8	Kamar mandi	6	Baik
9	Kantin	1	Baik

Sumber: Domentasi SDN 012 Koto Tuo XIII Koto Kampar

Dari tabel diatas dapat simpulkan bahwa sarana dan prasarana di SDN 012 Koto Tuo dalam keadaan baik. Ruang kelasnya memiliki 6 ruang, Ruang tamu yang dimiliki adalah 1 ruangan, Ruang Kepsek ada 1 ruangan, Ruang Guru juga memiliki 1 ruangan, Ruang UKS terdapat 1 ruangan, Pustaka yang dimiliki ada 1 ruangan, parkir yang ada juga 1, sedangkan kamar mandi yang ada sebanyak 6 ruangan, dan kantin sebanyak 1, dari kesemuanya sarana tersebut memiliki kondisi yang baik.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Data Sebelum Tindakan**

Setelah penulis menganalisa hasil observasi awal hasil belajar siswa, yang telah diketahui secara klasikal dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Keteladanan taubatnya Nabi Adam AS masih tergolong sedang dengan rata-rata 49,5%, berada pada interval 50 sd 69. artinya secara keseluruhan hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang telah di tetapkan yaitu 60. untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel. IV.4**  
**Tes Hasil Belajar Sebelum Tindakan**

No	Kode Sampel	Nilai	Keterangan
1	001	50	Sedang
2	002	60	Sedang
3	003	55	Sedang
4	004	45	Kurang
5	005	85	Baik
6	006	75	Baik
7	007	80	Baik
8	008	55	Sedang
9	009	50	Sedang
10	010	40	Kurang
11	011	30	Kurang
12	012	30	Kurang
13	013	35	Kurang
14	014	30	Kurang
15	015	35	Kurang
16	016	65	Sedang
17	017	55	Sedang
18	018	30	Kurang
19	019	55	Sedang
20	020	30	Kurang
21	021	40	Kurang
22	022	60	Sedang
<b>Jumlah</b>		<b>1090</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>49,5</b>	<b>Kurang</b>

Sumber ; Data Hasil Observasi, 2010

Berdasarkan tabel di atas, diketahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI sebelum diterapkan Metode Bermain Jawaban nilai rata-rata siswa diperoleh 49,5 dengan kategori kurang baik.

**TABEL. IV.5**  
**Kategori Klasifikasi Standar Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan**

Klasifikasi	Interval	Frek	%
Sangat Baik	90 sd 100	0	0,00
Baik	70 sd 89	3	13,64
Sedang	50 sd 69	9	40,91
Kurang	30 sd 49	10	45,45
Sangat Kurang	10 sd 29	0	0,00
Jumlah		22	100,00

Sumber ; Data Hasil Observasi, 2010

Berdasarkan tabel IV.5 tersebut, dapat diketahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum dilakukan menerapkan metode bermain jawaban dari 22 orang jumlah siswa 3 orang siswa dengan nilai baik dan 9 orang siswa berada pada nilai sedang, dan 10 orang siswa yang bernilai kurang. Kemudian secara klasikal dapat dilihat pada tabel IV. 4. hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 49,5%, artinya hasil belajar siswa berada pada interval 30-49 dengan kategori kurang. Oleh karena itu penulis perlu dilakukan tindakan perbaikan yaitu pada siklus pertama dan penulis mengharapkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan siklus pertama, dalam penelitian ini penulis menerapkan metode bermain jawaban.

## 2. Siklus Pertama

### a. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, dilaksanakan oleh guru dan observasi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran, dengan standar Kompetensi Menceritakan kisah Nabi. Standar kompetensi ini dapat dicapai melalaui kompetensi dasar yaitu Menceritakan perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW
- 2) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa
- 3) Meminta teman sejawat untuk menjadi Observer.



## **b. Pelaksanaan Tindakan**

### **1) Pertemuan Pertama Siklus I**

Siklus pertama pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 04 Agustus 2010. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dipersiapkan dan berpedoman pada silabus, dan kurikulum. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan ini terdiri atas tiga tahap, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan indikator siswa mampu Menjelaskan perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW. Agar lebih jelas tentang langkah-langkah tindakan tersebut dapat peneliti jabarkan sebagai berikut:

kegiatan awal atau pembukaan pembelajaran, yang dilaksanakan selama lebih kurang 10 menit, yaitu guru membuka proses pembelajaran dengan membaca do'a bersama, kemudian guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dan guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa berkaitan dengan Menjelaskan kisah kanak-kanak Nabi Muhammad SAW

Setelah kegiatan awal selesai dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan inti selama kurang lebih 50 menit adapun aktivitas guru dalam kegiatan inti adalah : Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang. Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan.

Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok, Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada, Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakann satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak, Langkah no 4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan, Guru memberi klasifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

Setelah kegiatan awal dan kegiatan inti dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan akhir dimana dalam kegiatan akhir ini meliputi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya berkaitan dengan materi yang telah dipelajari, dan ditutup dengan membaca do'a bersama siswa.

## **2) Pertemuan Kedua Siklus I**

Siklus pertama pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 06 Agustus 2010. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dipersiapkan dan berpedoman pada silabus, dan kurikulum. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan ini terdiri atas tiga tahap, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan indikator Menyebutkan sifat-sifat yang dimiliki Nabi Muhammad SAW. Agar lebih jelas tentang langkah-langkah tindakan tersebut dapat peneliti jabarkan sebagai berikut:

kegiatan awal atau pembukaan pembelajaran, yang dilaksanakan selama lebih kurang 10 menit, yaitu guru membuka proses pembelajaran dengan membaca do'a bersama, kemudian guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dan guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa berkaitan dengan menyebutkan sifat-sifat yang dimiliki Nabi Muhammad SAW

Setelah kegiatan awal selesai dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan inti selama kurang lebih 50 menit adapun aktivitas guru dalam kegiatan inti adalah : Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang. Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok, Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada, Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak, Langkah no 4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan, Guru memberi klasifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

Setelah kegiatan awal dan kegiatan inti dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan akhir dimana dalam kegiatan akhir ini meliputi guru memberikan

kesempatan kepada siswa untuk bertanya berkaitan dengan materi yang telah dipelajari, dan ditutup dengan membaca do'a bersama siswa.

### **c. Observasi**

Pelaksanaan observasi dalam penelitian ini dipusatkan baik pada proses maupun hasil tindak pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas siswa serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang diisi oleh observer atau pengamat dan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes. Adapun yang bertindak sebagai observer atau pengamat adalah teman sejawat, sedangkan aktivitas siswa diisi oleh peneliti sekaligus merangkap sebagai guru.

#### **1) Observasi Aktivitas Guru**

Pelaksanaan observasi aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Aktivitas guru terdiri dari 6 jenis aktivitas yang diobservasi sesuai dengan langkah-langkah metode bermain jawaban untuk lebih jelas hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada sebagai berikut:

**Tabel IV. 6.**  
**Aktivitas Guru Pada Siklus I**

No	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Siklus I Pertemuan I	
		Ya	Tidak
1	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang.	√	
2	Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok.	√	
3	Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada		√
4	Menyampaikan materi pelajaran dengan melakukan tanya jawab yang berkenaan dengan tugas yang telah diperkirakan jawabannya		√
5	Meminta murid untuk mengidentifikasi prediksi jawaban yang telah mereka selesaikan dengan penjelasan yang disampaikan guru		√
6	Meminta suswa untuk mengumpulkan tugas dan jawaban yang telah diselesaikan		√
<b>Jumlah</b>		<b>2</b>	<b>4</b>
<b>Persentase</b>		<b>33%</b>	<b>67%</b>

Sumber: Data Hasil Observasi, 2010

Berdasarkan data pada tabel IV.6 di atas, dapat digambarkan bahwa secara keseluruhan aktivitas guru dalam pembelajaran melalui metode bermain jawaban dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”, maka diperoleh jawaban “Ya” pada siklus pertama sebanyak 2 kali dengan rata-rata 33%. Sedang prolehan alternatif jawaban “Tidak” sebanyak 4 kali dengan rata-rata 67%. Dengan persentase tersebut (33%) maka disimpulkan bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 tergolong kurang baik.

Sedangkan aktivitas guru pada siklus I pertemuan 2 telah terjadi peningkatan alternatif jawaban ya sebesar 50%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel.IV. 7**  
**Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2**

No	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Siklus I Pertemuan II	
		Ya	Tidak
1	disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang.	√	
2	Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok.	√	
3	Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada	√	
4	Menyampaikan materi pelajaran dengan melakukan tanya jawab yang berkenaan dengan tugas yang telah diperkirakan jawabannya		√
5	Meminta murid untuk mengidentifikasi prediksi jawaban yang telah mereka selesaikan dengan penjelasan yang disampaikan guru		√
6	Meminta siswa untuk mengumpulkan tugas dan jawaban yang telah diselesaikan		√
<b>Jumlah</b>		<b>3</b>	<b>3</b>
<b>Persentase</b>		<b>50%</b>	<b>50%</b>

Sumber: Data Hasil Observasi, 2010

Berdasarkan data pada tabel IV.7 di atas, dapat digambarkan bahwa secara keseluruhan aktivitas guru dalam penggunaan metode bermain jawaban pada siklus I pertemuan 2 dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”, maka diperoleh jawaban “Ya” 3 kali dengan persentase 50%. Sedangkan alternatif “Tidak” sebanyak 3 kali dengan persentase sebesar 50%. Dengan persentase tersebut (50%) maka disimpulkan bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 tergolong cukup.

## 2) Observasi Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun jumlah aktivitas siswa juga ada 6 jenis aktivitas relevan dengan aktivitas guru. Adapun aktivitas siswa pada pertemuan 1 siklus I dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel IV.8**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1**

NO	Nama Siswa	Aktivitas Siswa						Alternatif	
		1	2	3	4	5	6	Ya	Tidak
1	Siswa 001	√			√	√		3	3
2	Siswa 002		√	√			√	3	3
3	Siswa 003	√		√		√		3	3
4	Siswa 004	√	√	√		√		4	2
5	Siswa 005		√		√		√	3	3
6	Siswa 006	√				√		2	2
7	Siswa 007			√			√	2	4
8	Siswa 008	√			√	√		3	2
9	Siswa 009		√	√			√	3	3
10	Siswa 010	√	√				√	3	2
11	Siswa 011			√	√	√		3	5
12	Siswa 012	√	√		√	√		4	2
13	Siswa 013			√			√	2	3
14	Siswa 014	√	√		√	√		4	2
15	Siswa 015		√	√			√	3	3
16	Siswa 016	√	√			√	√	4	2
17	Siswa 017			√	√			2	4
18	Siswa 018		√					1	4
19	Siswa 019	√		√		√	√	4	1
20	Siswa 020		√		√			2	2
21	Siswa 021	√	√			√	√	4	2
22	Siswa 022	√		√	√	√		4	2
Jumlah		12	12	11	9	12	10	66	59
Rata-rata (%)		54,5	54,5	50,0	40,9	54,5	45,5	50,0	50,0

Sumber : Data hasil Observasi, 2010

Berdasarkan tabel. IV. 8, diketahui bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui metode bermain jawaban dengan alternatif jawaban "Ya" dan "Tidak", maka diperoleh jawaban "Ya" pada pertemuan pertama dengan rata-rata 50,0%, serta jawaban "Tidak" dengan rata-rata 50,0%. Setelah dibandingkan dengan standar klasifikasi yang telah ditetapkan di Bab III, maka aktifitas siswa melalui metode bermain jawaban pada siklus I pertemuan 1 ini berada pada klasifikasi "kurang baik", karena 50,0% berada pada rentang 40-55%.

Adapun aktivitas siswa yang diamati setiap aspek adalah sebagai berikut:

- a) Siswa membentuk kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 54,5%.
- b) siswa menjawab pertanyaan guru, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 54,5%.
- c) siswa mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira kotak mana jawaban tersebut berada, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 50,0%.
- d) Siswa dari salah satu kelompok membacakan satu pertanyaan, dan kelompok lain menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 40,9%.



- e) siswa dari kelompok lain juga membacakan satu pertanyaan, dan kelompok lain menanggapi, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 54,5%.
- f) siswa mendengarkan penjelasan guru berkaitan dengan permainan tadi, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 45,5%.

Sedangkan pada siklus I pertemuan 2 aktivitas siswa meningkat menjadi 66,7%. Untuk mengetahui lebih detail mengenal aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 2 dapat diketahui pada tabel berikut ini.

**Tabel IV.9**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2**

NO	Nama Siswa	Aktivitas Siswa						Alternatif	
		1	2	3	4	5	6	Ya	Tidak
1	Siswa 001	√	√	√	√	√		5	1
2	Siswa 002		√	√	√		√	4	2
3	Siswa 003	√		√		√		3	3
4	Siswa 004	√	√	√		√		4	2
5	Siswa 005		√		√		√	3	3
6	Siswa 006	√			√	√		3	2
7	Siswa 007		√	√			√	3	3
8	Siswa 008	√		√	√	√		4	2
9	Siswa 009		√				√	2	3
10	Siswa 010			√			√	2	1
11	Siswa 011	√	√	√	√			4	1
12	Siswa 012		√			√	√	3	1
13	Siswa 013	√				√		2	2
14	Siswa 014	√			√			2	2
15	Siswa 015		√	√			√	3	3
16	Siswa 016	√	√			√	√	4	2
17	Siswa 017	√		√	√			3	3
18	Siswa 018		√	√	√		√	4	2
19	Siswa 019	√				√	√	3	1
20	Siswa 020	√	√	√	√	√		5	1
21	Siswa 021		√			√	√	3	2
22	Siswa 022	√		√	√	√		4	2
Jumlah		13	13	13	11	12	11	73	44
Rata-rata (%)		59,1	59,1	59,1	50,0	54,5	50,0	55,3	44,7

Sumber : Data hasil Observasi, 2010

Berdasarkan tabel. IV. 9, diketahui bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui metode bermain jawaban dengan alternatif jawaban "Ya" dan "Tidak", maka diperoleh jawaban "Ya" pada pertemuan kedua dengan rata-rata 55,3%, serta jawaban "Tidak" dengan rata-rata 44,7%. Setelah dibandingkan dengan standar klasifikasi yang telah ditetapkan di Bab III, maka aktifitas siswa melalui metode bermain jawaban pada siklus I pertemuan 2 ini berada pada klasifikasi "sedang", karena 55,3% berada pada rentang 40-55%.

Adapun aktivitas siswa yang diamati setiap aspek adalah sebagai berikut:

- a) Siswa membentuk kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 59,1%.
- b) siswa menjawab pertanyaan guru, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 59,1%.
- c) siswa mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira kotak mana jawaban tersebut berada, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 59,1%.
- d) Siswa dari salah satu kelompok membacakan satu pertanyaan, dan kelompok lain menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 50,0%.
- e) siswa dari kelompok lain juga membacakan satu pertanyaan, dan kelompok lain menanggapi, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 54,5%.
- f) siswa mendengarkan penjelasan guru berkaitan dengan permainan tadi, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 50,0%.

### 3) Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan terhadap siswa , pada siklus I terlihat bahwa hasil belajar siswa masih tergolong sedang dengan rata-rata 58,4%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel IV. 10 berikut ini:

**Tabel IV. 10**  
**Tes Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	001	65	Sedang
2	002	70	Baik
3	003	65	Sedang
4	004	60	Sedang
5	005	85	Baik
6	006	45	Kurang
7	007	80	Baik
8	008	65	Sedang
9	009	45	Kurang
10	010	60	Sedang
11	011	45	Kurang
12	012	50	Sedang
13	013	45	Kurang
14	014	45	Kurang
15	015	55	Sedang
16	016	60	Sedang
17	017	55	Sedang
18	018	50	Sedang
19	019	75	Baik
20	020	40	Kurang
21	021	55	Sedang
22	022	70	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>1285</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>58,4</b>	<b>Sedang</b>

Sumber : Data hasil Tes, 2010

Berdasarkan tabel IV.10 di atas, dapat diketahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah menerapkan metode bermain jawaban adalah masih tergolong sedang dengan rata-rata secara keseluruhan

58,4 berada pada interval 50-69 dengan kategori sedang. Sedangkan secara individu siswa yang memperoleh nilai baik berjumlah 5 orang atau dengan rata-rata 22,73%. Siswa yang memperoleh nilai sedang sebanyak 11 orang atau 50,00 %, dan siswa Lebih jelas dapat dilihat pada table dibawah ini :

**Tabel IV. 11**  
**Rekapitulasi Hasil belajar Siswa Pada Siklus I**

Klasifikasi	Interval	Frek	%
Sangat Baik	90 sd 100	0	0,00
Baik	70 sd 89	5	22,73
Sedang	50 sd 69	11	50,00
Kurang	30 sd 49	6	27,27
Sangat Kurang	10 sd 29	0	0,00
Jumlah		22	100,00

Sumber : Data hasil Observasi, 2010

#### **d. Refleksi**

Refleksi pada siklus pertama diperoleh berdasarkan hasil analisis data untuk tiap-tiap langkah pelaksanaan tindakan yang akan dideskripsikan penelitian pada tahap ini. Selanjutnya didiskusikan dengan observer, yang berperan sebagai observer yaitu teman sejawat. Adapun refleksi siklus pertama adalah sebagai berikut :

- 1) Pada tahap perencanaan, guru telah melakukan persiapan pembelajaran dengan optimal. Kegiatan pembelajaran telah tergambar jelas pada lembaran RPP yang telah dipersiapkan dan berpedoman dengan silabus, dengan demikian, pada silabus berikutnya guru tidak akan melakukan perubahan pada RPP, hanya saja lebih mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan prosedur metode bermain jawaban untuk mencapai tujuan secara maksimal

- 2) Pada kegiatan inti pelaksanaan tindakan untuk siklus pertama, guru akan menjelaskan lebih rinci materi pembelajaran sesuai dengan tahapan metode bermain jawaban. Tujuannya agar siswa memiliki pemahaman yang lebih mantap tentang strategi serta materi pelajaran dan pada saat-saat tertentu siswa dapat mengemukakan pengetahuannya tersebut.
- 3) Rata-rata aktivitas guru pada siklus pertama masih tergolong cukup, oleh karena itu peneliti perlu melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.
- 4) Sedangkan untuk aktivitas belajar siswa secara klasikal berada pada kategori cukup tinggi, oleh sebab itu peneliti akan meningkatkan aktivitas siswa pada siklus kedua
- 5) Pada hasil belajar siswa secara keseluruhan masih tergolong sedang dengan rata-rata 64,5.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus selanjutnya, peneliti berusaha untuk meningkatkan kinerja yaitu aktivitas guru dalam pembelajaran dengan lebih maksimal. Sehingga tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai dengan maksimal.

### **3. Siklus Kedua**

#### **a. Perencanaan Tindakan**

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, dilaksanakan oleh guru dan observasi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran, dengan standar Kompetensi Menceritakan kisah Nabi. Standar kompetensi ini dapat dicapai melalui kompetensi dasar yaitu Menceritakan perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW.
- 2) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa
- 3) Meminta teman sejawat untuk menjadi Observer.

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

### **1) Pertemuan Pertama Siklus II**

Siklus kedua pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 18 Agustus 2010. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dipersiapkan dan berpedoman pada silabus, dan kurikulum. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan ini terdiri atas tiga tahap, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan indikator menyebutkan sifat-sifat yang dimiliki Nabi Muhammad SAW. Agar lebih jelas tentang langkah-langkah tindakan tersebut dapat peneliti jabarkan sebagai berikut:

Kegiatan awal atau pembukaan pembelajaran, yang dilaksanakan selama lebih kurang 10 menit, yaitu guru membuka proses pembelajaran dengan membaca do'a bersama, kemudian guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dan guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa berkaitan dengan menyebutkan sifat-sifat yang dimiliki Nabi Muhammad SAW.

Setelah kegiatan awal selesai dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan inti selama kurang lebih 50 menit adapun aktivitas guru dalam kegiatan inti adalah : Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang. Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok, Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada, Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakann satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak, Langkah no 4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan, Guru memberi klasifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

Setelah kegiatan awal dan kegiatan inti dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan akhir dimana dalam kegiatan akhir ini meliputi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya berkaitan dengan materi yang telah dipelajari, dan ditutup dengan membaca do'a bersama siswa.

## **2) Pertemuan Kedua Siklus II**

Siklus kedua pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 20 Agustus 2010. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)



yang telah dipersiapkan dan berpedoman pada silabus, dan kurikulum. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan ini terdiri atas tiga tahap, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan indikator menunjukkan contoh sikap yang dimiliki Nabi Muhammad SAW. Agar lebih jelas tentang langkah-langkah tindakan tersebut dapat peneliti jabarkan sebagai berikut:

kegiatan awal atau pembukaan pembelajaran, yang dilaksanakan selama lebih kurang 10 menit, yaitu guru membuka proses pembelajaran dengan membaca do'a bersama, kemudian guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dan guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa berkaitan dengan menunjukkan contoh sikap yang dimiliki Nabi Muhammad SAW

Setelah kegiatan awal selesai dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan inti selama kurang lebih 50 menit adapun aktivitas guru dalam kegiatan inti adalah : Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang. Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok, Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada, Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak, Langkah no 4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan, Guru memberi klasifikasi jawaban atau

menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

Setelah kegiatan awal dan kegiatan inti dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan akhir dimana dalam kegiatan akhir ini meliputi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya berkaitan dengan materi yang telah dipelajari, dan ditutup dengan membaca do'a bersama siswa.

### **c. Observasi**

Pelaksanaan observasi dalam penelitian ini dipusatkan baik pada proses maupun hasil tindak pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas siswa serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang diisi oleh observer atau pengamat dan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes. Adapun yang bertindak sebagai observer atau pengamat adalah teman sejawat, sedangkan aktivitas siswa diisi oleh peneliti sekaligus merangkap sebagai guru.

#### **1) Observasi Aktivitas Guru**

Pelaksanaan observasi aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Aktivitas guru terdiri dari 6 jenis aktivitas yang diobservasi sesuai dengan langkah-langkah metode bermain jawaban untuk lebih jelas hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada sebagai berikut:

**Tabel IV. 12**  
**Aktivitas Guru Pada Siklus II Pertemuan 1**

No	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Siklus II Pertemuan I	
		Ya	Tidak
1	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang.	√	
2	Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok.		√
3	Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada	√	
4	Menyampaikan materi pelajaran dengan melakukan tanya jawab yang berkenaan dengan tugas yang telah diperkirakan jawabannya	√	
5	Meminta murid untuk mengidentifikasi prediksi jawaban yang telah mereka selesaikan dengan penjelasan yang disampaikan guru		√
6	Meminta siswa untuk mengumpulkan tugas dan jawaban yang telah diselesaikan	√	
<b>Jumlah</b>		<b>4</b>	<b>2</b>
<b>Persentase</b>		<b>67%</b>	<b>33%</b>

Sumber: Data Hasil Observasi, 2010

Berdasarkan data pada tabel IV.12 di atas, dapat dijelaskan bahwa secara keseluruhan aktivitas guru dalam penggunaan metode bermain jawaban pada siklus II pertemuan I dengan alternatif “Ya” dan “Tidak”, maka diperoleh jawaban “Ya” 4 kali dengan persentase 67%. Sedangkan alternatif “Tidak” sebanyak 2 kali dengan persentase sebesar 33%. Dengan persentase tersebut (67%) maka disimpulkan bahwa aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 tergolong cukup.

Sedangkan aktivitas guru pada siklus II pertemuan 2 telah terjadi peningkatan alternatif jawaban ya sebesar 50%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel.IV. 13**  
**Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2**

No	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Siklus II Pertemuan II	
		Ya	Tidak
1	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang.	√	
2	Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok.	√	
3	Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada	√	
4	Menyampaikan materi pelajaran dengan melakukan tanya jawab yang berkenaan dengan tugas yang telah diperkirakan jawabannya	√	
5	Meminta murid untuk mengidentifikasi prediksi jawaban yang telah mereka selesaikan dengan penjelasan yang disampaikan guru	√	
6	Meminta siswa untuk mengumpulkan tugas dan jawaban yang telah diselesaikan	√	
<b>Jumlah</b>		<b>6</b>	<b>0</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>	<b>0%</b>

Sumber: Data Olahan Penelitian, Tahun 2010

Berdasarkan data pada tabel IV.13 di atas, dapat digambarkan bahwa secara keseluruhan aktivitas guru dalam penggunaan metode bermain jawaban pada siklus II pertemuan 2 dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”, maka diperoleh jawaban “Ya” 6 kali dengan persentase 100%, dan tidak ada aktivitas yang tidak dilaksanakan oleh guru. Dengan persentase tersebut (100%) maka disimpulkan bahwa aktivitas guru pada siklus II pertemuan 2 tergolong sangat baik.

## 2) Observasi Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun jumlah aktivitas siswa juga ada 6 jenis aktivitas relevan dengan aktivitas guru. Adapun aktivitas siswa pada pertemuan 1 siklus II dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:



**Tabel IV.14**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1**

NO	Nama Siswa	Aktivitas Siswa						Alternatif	
		1	2	3	4	5	6	Ya	Tidak
1	Siswa 001	√	√	√	√	√		5	1
2	Siswa 002		√	√	√		√	4	2
3	Siswa 003	√		√	√	√		4	2
4	Siswa 004	√	√	√		√		4	2
5	Siswa 005		√	√	√		√	4	2
6	Siswa 006	√			√	√	√	4	2
7	Siswa 007		√	√			√	3	3
8	Siswa 008	√		√	√	√		4	2
9	Siswa 009		√	√			√	3	3
10	Siswa 010	√	√	√		√	√	5	1
11	Siswa 011	√		√	√	√		4	2
12	Siswa 012	√	√		√	√		4	2
13	Siswa 013			√			√	2	3
14	Siswa 014	√	√		√	√		4	2
15	Siswa 015		√				√	2	3
16	Siswa 016	√	√			√	√	4	2
17	Siswa 017				√			1	3
18	Siswa 018		√	√				2	2
19	Siswa 019	√	√			√	√	4	1
20	Siswa 020	√	√	√	√			4	1
21	Siswa 021	√	√			√	√	4	2
22	Siswa 022	√		√	√	√		4	2
Jumlah		14	15	14	12	13	11	79	45
Rata-rata (%)		63.6	68.2	63.6	54.5	59.1	50.0	59.8	40.2

Sumber : Data hasil Observasi, 2010

Berdasarkan tabel. IV. 14, diketahui bahwa aktivitas siswa melalui metode bermain jawaban dengan alternatif jawaban "Ya" dan "Tidak", maka diperoleh jawaban "Ya" pada siklus II pertemuan 1 dengan rata-rata 59,8%, serta jawaban "Tidak" dengan rata-rata 40,2%. Setelah dibandingkan dengan standar klasifikasi yang telah ditetapkan di Bab III, maka aktifitas siswa melalui metode bermain jawaban pada siklus II pertemuan 1 ini berada pada klasifikasi "cukup", karena 59,8% berada pada rentang 56-75%.

Adapun aktivitas siswa yang diamati setiap aspek adalah sebagai berikut:

- a) Siswa membentuk kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 63,6%.
- b) siswa menjawab pertanyaan guru, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 68,2%.
- c) siswa mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira kotak mana jawaban tersebut berada, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 63,6%.
- d) Siswa dari salah satu kelompok membacakan satu pertanyaan, dan kelompok lain menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 54,5%.
- e) siswa dari kelompok lain juga membacakan satu pertanyaan, dan kelompok lain menanggapi, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 59,1%.
- f) siswa mendengarkan penjelasan guru berkaitan dengan permainan tadi, setelah diamati dengan baik dan seksama, maka secara klasikal siswa memperoleh persentase adalah 50,0%.

Sedangkan pada siklus II pertemuan 2 aktivitas siswa meningkat menjadi 67,5%. Untuk mengetahui lebih detail mengenal aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 2 dapat diketahui pada tabel berikut ini.

**Tabel IV.15**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2**

NO	Nama Siswa	Aktivitas Siswa						Alternatif	
		1	2	3	4	5	6	Ya	Tidak
1	Siswa 001	√	√	√	√	√		5	0
2	Siswa 002	√	√	√		√	√	5	1
3	Siswa 003	√		√	√			3	1
4	Siswa 004		√	√		√	√	4	1
5	Siswa 005	√		√	√			3	0
6	Siswa 006	√		√	√		√	4	1
7	Siswa 007		√			√	√	3	1
8	Siswa 008	√	√	√				3	0
9	Siswa 009				√	√	√	3	0
10	Siswa 010	√	√	√				3	1
11	Siswa 011		√		√	√		3	0
12	Siswa 012	√					√	2	1
13	Siswa 013		√	√	√	√		4	1
14	Siswa 014	√	√			√	√	4	1
15	Siswa 015	√		√	√			3	0
16	Siswa 016	√	√	√			√	4	1
17	Siswa 017		√	√	√	√		4	1
18	Siswa 018		√		√		√	3	0
19	Siswa 019	√		√		√		3	2
20	Siswa 020	√	√		√	√	√	5	1
21	Siswa 021	√	√		√	√	√	5	1
22	Siswa 022	√	√	√	√	√		5	1
Jumlah		15	15	14	13	13	11	81	16
Rata-rata (%)		75.0	75.0	70.0	65.0	65.0	55.0	67.5	32.5

Sumber : Data hasil Observasi, 2010

Berdasarkan tabel. IV. 15, diketahui bahwa aktivitas siswa melalui metode bermain jawaban dengan alternatif jawaban "Ya" dan "Tidak", maka diperoleh jawaban "Ya" pada siklus II pertemuan 2 dengan rata-rata 67,5%, serta jawaban "Tidak" dengan rata-rata 32,5%. Setelah dibandingkan dengan standar klasifikasi yang telah ditetapkan di Bab III, maka aktifitas siswa melalui metode bermain jawaban pada siklus II pertemuan 2 ini berada pada klasifikasi "cukup", karena 67,5% berada pada rentang 56 - 75%.



### 3) Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes terhadap tingkat hasil belajar siswa, pada siklus II terlihat bahwa hasil belajar siswa masih tergolong baik dengan rata-rata 70,9%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel IV. 16 berikut ini:

**Tabel IV.16**  
**Hasil Belajar Siswa Siklus II**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	001	75	Baik
2	002	75	Baik
3	003	70	Baik
4	004	70	Baik
5	005	90	Sangat Baik
6	006	75	Baik
7	007	95	Sangat Baik
8	008	70	Baik
9	009	70	Baik
10	010	60	Sedang
11	011	70	Baik
12	012	70	Baik
13	013	75	Baik
14	014	45	Kurang
15	015	70	Baik
16	016	75	Baik
17	017	75	Baik
18	018	45	Kurang
19	019	90	Sangat Baik
20	020	60	Sedang
21	021	65	Sedang
22	022	70	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>1560</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>70.9</b>	<b>Baik</b>

Sumber: Data Hasil Tes Tahun 2010

Berdasarkan tabel IV.16 di atas, dapat diketahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah menerapkan metode bermain jawaban adalah tergolong baik dengan rata-rata secara keseluruhan

70,9 berada pada interval 70-89 dengan kategori baik. Secara lebih rinci tentang pencapaian tes hasil belajar siswa dapat dilihat di bawah ini :

**Tabel IV. 17**  
**Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II**

Klasifikasi	Interval	Frek	%
Sangat Baik	90 sd 100	3	13.64
Baik	70 sd 89	14	63.64
Sedang	50 sd 69	3	13.64
Kurang	30 sd 49	2	9.09
Sangat Kurang	10 sd 29	0	0.00
Jumlah		22	100.00

Sumber : Data hasil Tes, 2010

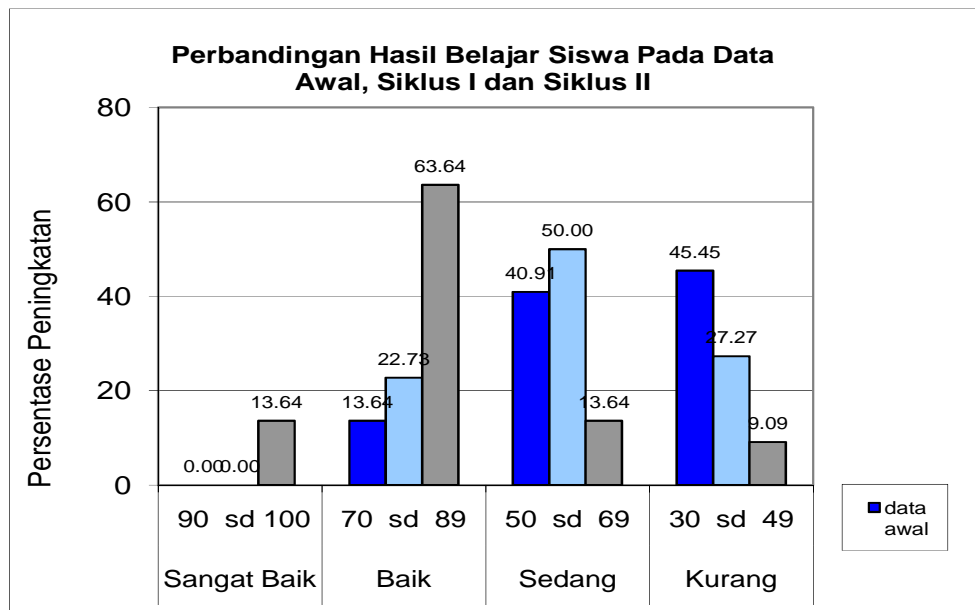
Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa siswa yang memperoleh nilai tergolong sangat baik berjumlah 3 orang atau 13,64%. Siswa yang memperoleh nilai baik sebanyak 14 orang dengan rata-rata 63,64%. Dan yang memperoleh nilai sedang sebanyak 3 siswa dengan rata-rata 13,64%. Dan masih ada yang memperoleh nilai tergolong kurang yaitu sebanyak 2 orang engan rata-rata 9.09. Perbandingan nilai siswa juga sebelum tindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel IV. 18**  
**Perbanding Hasil belajar Siswa Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II**

Pembelajaran		data awal		Siklus I		Siklus II	
Klasifikasi	Standar	Frek	%	Frek	%	Frek	%
Sangat Baik	90 sd 100	0	0.00	0	0.00	3	13.64
Baik	70 sd 89	3	13.64	6	22.73	14	63.64
Sedang	50 sd 69	9	40.91	9	50.00	3	13.64
Kurang	30 sd 49	10	45.45	6	27.27	2	9.09
Sangat Kurang	10 sd 29	0	0.00	0	0.00	0	0.00
Jumlah		22	100.0	22	100.0	22	100.0

Sumber : Data hasil Tes, 2010

Perbanding hasil belajar siswa juga dapat dilihat pada gambar diagram berikut ini :



#### d. Refleksi

##### 1) Aktivitas Guru

Aktivitas guru pada siklus II tampak pada rekapitulasi aktivitas guru sebagai berikut:

**Tabel 19**  
**Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus II**

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Siklus II				Total	
		Pertemuan I		Pertemuan II		F	
		F		F		F	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang.	√		√		2	0
2	Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok.		√	√		1	1
3	Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada	√		√		2	0
4	Menyampaikan materi pelajaran dengan melakukan tanya jawab yang berkenaan dengan tugas yang telah diperkirakan jawabannya	√		√		2	0
5	Meminta murid untuk mengidentifikasi prediksi jawaban yang telah mereka selesaikan dengan penjelasan yang disampaikan guru		√	√		1	1
6	Meminta siswa untuk mengumpulkan tugas dan jawaban yang telah diselesaikan	√		√		2	0
Jumlah		4	2	6	0	10	2
Persentase		67%	33%	100%	0%	83,3	16,7

Sumber: Data Olahan Penelitian, 2010

Dari tabel 19, tampak bahwa hasil pengamatan terhadap aktivitas guru pada siklus II diperoleh persentase :YA” sebesar 83%, sedangkan persentase “Tidak” sebesar 17%. Berdasarkan hasil terbut maka dapat dijelaskan bahwa aktivitas guru pada siklus II tergolong baik karena 83% berada pada rentang persentase 76% - 100%. Berdasarkan temuan ini menunjukkan bahwa guru telah maksimal dalam menerapkan metode bermain jawaban.

## 2) Aktivitas Siswa

Aktivitas guru selama Pembelajaran melalui metode bermain jawaban memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas siswa. Mengenai aktivitas siswa baik pada pertemuan I dan 2 pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 20**  
**Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

NO	INDIKATOR	Siklus II P 1		Siklus II P 2		Rata-rata	
		skor	%	skor	%	skor	%
1	Siswa membentuk kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang	15	75	22	110	18,5	92,5
2	Siswa menjawab pertanyaan guru.	16	80	19	95	17,5	87,5
3	siswa mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira kotak mana jawaban tersebut berada	17	85	18	90	17,5	87,5
4	Siswa dari salah satu kelompok membacakan satu pertanyaan, dan kelompok lain menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak	13	65	17	85	15	75
5	siswa dari kelompok lain juga membacakan satu pertanyaan, dan kelompok lain menanggapi	14	70	22	110	18	90
6	siswa mendengarkan penjelasan guru berkaitan dengan permainan tadi	12	60	18	90	15	75
Jumlah		87	435,0	116	580,0	101,5	507,5
Rata-rata		14,5	72,5	19,3	96,7	16,9	84,6

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa melalui metode bermain jawaban tergolong tinggi dengan persentase 84,6%. Artinya bahwa adanya peningkatan aktivitas guru dalam penerapan metode bermain jawaban dengan baik dan benar diiringi dengan meningkatnya aktivitas siswa.

### C. Pembahasan

Selanjutnya dari hasil penelitian pada data awal menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum dilakukan tindakan dengan rata-rata 49,5%, setelah dilakukan tindakan perbaikan ternyata hasil belajar siswa meningkat yaitu pada siklus I dengan rata-rata 58,4 artinya secara klasikal atau secara keseluruhan hasil belajar terjadi peningkatan, selanjutnya pada siklus II juga terjadi peningkatan dengan rata-rata 70,9% berada pada kategori baik. Perbandingan antara hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan, Siklus I dan Siklus II secara jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel IV. 21**  
**Rekapitulasi Kategori Klasifikasi Standar Hasil belajar Siswa**  
**Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II**

No	Siklus	Nilai Rata-rata	Keterangan
1	Sebelum Tindakan	49.5	Kurang
2	Siklus I	58.4	Sedang
3	Siklus II	70.9	Baik

Sumber : Data hasil Observasi, 2010

Berdasarkan tabel IV.21 di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa sebelum dilakukannya tindakan tergolong kurang dengan rata-rata 49,5%. Dengan demikian peneliti yang merangkap sebagai guru melakukan tindakan perbaikan, yaitu pada siklus I, ternyata hasil belajar siswa terjadi peningkatan dengan rata-rata klasikal 58,4% dengan kategori sedang sesuai dengan klasifikasi interval nilai siswa pada bab III. Kemudian setelah tes dilakukan pada siklus II juga terjadi peningkatan dengan rata-rata 70,9% tergolong baik.

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan-kelemahan pembelajaran melalui metode bermain jawaban sebelum tindakan dan siklus I, dapat diperbaiki pada siklus II hingga mencapai tingkat sangat sempurna ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui perbaikan proses penerapan metode bermain jawaban pada siklus II tersebut, siswa yang memperoleh nilai sangat baik sebesar 13,64%. Kemudian siswa yang memperoleh nilai tergolong baik sebesar 63,64%. Siswa yang memperoleh nilai sedang sebesar 13,64%. Dan siswa yang memperoleh nilai kurang sebesar 9,09.

Meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus II dibandingkan dengan siklus sebelumnya membuktikan bahwa melalui metode bermain jawaban dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar tahun ajaran 2010 – 2011.

#### **D. Pengujian Hipotesis**

Dari hasil penelitian dan pembahasan seperti telah diuraikan di atas menjelaskan bahwa “melalui metode bermain jawaban hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas IV SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar akan meningkat” dapat diterima.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab IV di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain jawaban dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IV di SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar. Keberhasilan ini dipengaruhi dengan penerapan metode bermain jawaban. Hasil belajar siswa menjadi lebih baik yang berarti siswa memiliki perubahan yang positif dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru maupun dalam melakukan menyelesaikan masalah dalam belajarnya.. Dengan kondisi tersebut maka tingkat penerimaan dan hasil belajar siswa meningkat.

Maksimalnya penerapan metode bermain jawaban dalam pelajaran pendidikan agama Islam (PAI), dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar sebelum dilakukan tindakan ke siklus I dan ke siklus II. Sebelum dilakukan tindakan hasil belajar siswa tergolong kurang dengan rata-rata 49,5%, terjadi peningkatan pada siklus I dengan rata-rata 58,4%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus II juga terjadi peningkatan dengan rata-rata 70,9% dengan kategori baik, hal ini membuktikan bahwa dengan metode bermain jawaban dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 012 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar.



## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian di atas, berkaitan dengan penerapan metode bermain jawaban yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu:

1. Hendaknya pelaksanaan penerapan metode bermain jawaban tersebut dapat berjalan dengan baik, maka sebaiknya guru lebih sering menerapkannya.
2. Penggunaan metode bermain jawaban, sebaiknya guru memilih tingkat kelas yang sesuai, agar dapat terlaksana dengan maksimal

## DAFTAR REFERENSI

- Agus Suprijono "*Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*" (Surabaya: Pustaka Pelajar, 2009)
- Depdiknas "*Undang-Undang Sitem Pendidikan Nasiona No 20 Tahun 2003*" (Jakarta: Depdiknas, 2003)
- Depdikbud "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*" (Balai Pustaka: Jakarta, 2002)
- Dimiyati dan Mudjiono "*Belajar dan Pembelajaran*" (Jakarta: Rineka Cipta, 2002)
- Hartono "*PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*" (Pekanbaru: Zanafa, 2008)
- Hisyam Zaini "*Strategi Pembelajaran Aktif*" (Yogyakarta: CTSD, 2007)
- H.M. Surya "*Kapita Selekta Kependidikan SD*" (Jakarta .UT, 2001)
- Kunandar "*Guru Profesional*" (Jakarta : PT raja Grafindo Persada, 2007)
- Masrun S, dkk "*Senang Belajar Agama Islam Untuk Sekolah Dasae Kelas 4*"(Jakarta: Erlangga, 2006)
- Nana Sudjana. 2005 "*Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*" Bandung. Sinar Baru
- Robert. E. Slavin, *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. (Bandung: Nusa Media, 2008)
- Sardiman, A.M "*Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*" (Jakarta: Rajawali, Pers, 2004)
- Slameto "*Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*" (Jakarta: Rineka cipta, 2003)
- Suharsimi Arikunto "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*" (Jakarta: Rineka Cipta. 1998)
- Syaiful Bahri Djamarah "*Psikologi Belajar*" (Jakarta: Rineka Cipta, 2002)
- Syamsu Mappa "*Teori Belajar Orang Dewasa*" (Dikti-Depdikbud, 1994)
- Toto Suryana dk "*Pendidikan Agama Islam*" (Bandung: Tiga Mutiara, 2006)
- Tulus Tu,u. "*Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*" (Jakarta: Grasindo, 2004)
- Wardani "*Penelitian Tindakan Kelas*" (Jakarta: UT. 2004)

Wina Sanjaya "*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*"  
(Jakarta : Kencana, 2007)

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
1. Tabel IV.1 Keadaan Guru SDN 012 Koto Tuo Kampar.....	27
2. Tabel IV.2 Keadaan Siswa SDN 012 Koto Tuo Kampar .....	27
3. Tabel IV. 3 Sarana dan Prasarana SDN 012 Koto Tuo Kampar .....	28
4. Tabel IV.4 Hasil Tes Belajar Siswa Sebelum Tindakan.....	30
5. Tabel IV.5 Kategori Klasifikasi Standar Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan .....	30
6. Tabel IV. 6 Aktivitas Guru Pada Siklus I Pertemuan 1 .....	36
7. Tabel IV. 7 Aktivitas Guru Pada Siklus I Pertemuan 2 .....	37
8. Tabel IV.8 Aktivitas Siswa Pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	38
9. Tabel IV.8 Aktivitas Siswa Pada Siklus I Pertemuan Kedua .....	40
10. Tabel IV.10 Tes Hasil Belajar Pada Siklus I .....	42
11. Tabel IV.11 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I .....	43
12. Tabel IV.12 Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan Pertama .....	49
13. Tabel IV.13 Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan kedua .....	50
14. Tabel IV.14 Aktivitas Siswa Pada Siklus II Pertemuan Pertama .....	51
15. Tabel IV.15 Aktivitas Siswa Pada Siklus II Pertemuan Kedua .....	53
16. Tabel IV.16 Tes Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II .....	54
17. Tabel IV.17 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II .....	55
18. Tabel IV.18 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	56
19. Tabel IV.19 Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus II .....	56
20. Tabel IV.20 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	57
21. Tabel IV.21 Rekapitulasi Kategori Klasikal Standar Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II .....	58

**Lampiran 1 : Silabus Siklus I dan II**

**SILABUS**  
**Mata Pelajaran : Pendidikan**  
**Agama Islam (PAI)**  
**Kelas/Semester : IV/1**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu	Sumber	
Menceritakan kisah Nabi	3.3 Menceritakan perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad	- menjelaskan kisah perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW - menyebutkan sifat-	Kisah perilaku kanak-kanak Nabi Muhammad SAW	Guru dan siswa menggali cara menceritakan kisah Nabi	4 kali pertemuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku PAI kelas IV Penerbit Erlangga</li> <li>• Buku Pai kelas IV Penerbit CV. Indradjaya</li> </ul>	1. 2.

	SAW	<p>sifat yang dimiliki Nabi Muhammad SAW</p> <p>Menunjukkan contoh sikap yang dimiliki Nabi Muhammad SAW</p>		dengan menerapkan Metode Bermain Jawaban			
--	-----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------	--	--	--

K

o  
t  
o

T  
u  
o  
,

...

J  
u  
l  
i

2  
0  
1  
0

Kepala Sekolah SDN 012 Koto Tuo

Guru Bidang Study

(H. Zainurrosul, S.Pd)  
(Rapami Yuta)

Lampiran 2. RPP (Siklus I)  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran : **Pendidikan Agama Islam (PAI)**  
Kelas/ semester : IV / 1  
Alokasi Waktu : (2 X 35 menit)  
Pertemuan : 1

## **I. Standar Kompetensi**

Menceritakan kisah Nabi

## **II. Kompetensi Dasar**

Menceritakan perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW

## **III. Indikator**

Menjelaskan kisah perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW

## **IV. Tujuan Pembelajaran :**

Siswa dapat menjelaskan kisah perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW

## **V. Materi Pokok :**

Kisah perilaku kanak-kanak Nabi Muhammad SAW

## **VI. Metode Pembelajaran :**

Penerapan Metode bermain jawaban

## **VII. Langkah-langkah Pembelajaran :**

### **1. Kegiatan awal : ( 10 Menit)**

- Guru dan siswa membuka proses pembelajaran dengan membaca do'a
- Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran
- Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa berkaitan dengan menjelaskan kisah perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW

### **2. Kegiatan inti : ( 50 Menit)**

- Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang.

- Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok
- Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada
- Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakann satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak
- Langkah no 4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan
- Guru memberi klasifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

### **3. Kegiatan akhir : (10 Menit)**

- Guru membrikan evaluasi kepada murid, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar daya serap dalam proses pembelajaran.
- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang tidak dipahami.
- Guru memberikan tugas rumah kepada siswa
- Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam.

### **VIII. Sumber :**

- Sumber : Buku PAI Erlangga,
- Sumber : Buku PAI Indradjaya

### **IX. Penilaian (Evaluasi) :**

- Observasi
- Test tertulis : Bentuk tes tertulis

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Benar} \times 100}{\text{Jumlah Soal}}$$

Kepala Sekolah SDN 012 Koto Tuo

**(H. Zainurrosul, S.Pd)**

Koto Tuo, ... Juli 2010  
Guru Bidang Study

**(Rapami Yuta)**



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran : PAI  
Kelas/ semester : IV / 1  
Alokasi Waktu : (2 X 35 menit)  
Pertemuan : 2

### **I. Standar Kompetensi**

Menceritakan kisah Nabi

### **II. Kompetensi Dasar**

Menceritakan kisah perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW

### **III. Indikator**

Menyebutkan sifat-sifat yang dimiliki Nabi Muhammad SAW

### **IV. Tujuan Pembelajaran :**

Siswa dapat menyebutkan sifat-sifat yang dimiliki Nabi Muhammad SAW

### **V. Materi Pokok :**

Kisah perilaku kanak-kanak Nabi Muhammad SAW

### **VI. Metode Pembelajaran :**

Penerapan metode bermain jawaban

### **VII. Langkah-langkah Pembelajaran :**

#### **1. Kegiatan awal : ( 10 Menit)**

- Guru dan siswa membuka proses pembelajaran dengan membaca do'a
- Sebelum memulai pelajaran, guru meminta siswa untuk mengumpulkan tugas yang diberikan di pertemuan sebelumnya.
- Guru memberikan kuis kepada siswa tentang materi minggu lalu

- Setelah itu, guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran yaitu tentang menyebutkan sifat-sifat yang dimiliki Nabi Muhammad SAW
- Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa

## **2. Kegiatan inti : ( 50 Menit)**

- Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang.
- Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok
- Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada
- Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak
- Langkah no 4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan
- Guru memberi klasifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

## **3. Kegiatan akhir : (10 Menit)**

- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang tidak dipahami.

- Guru memberikan kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman murid tentang menyebutkan sifat-sifat yang dimiliki Nabi Muhammad SAW
- Guru memberikan evaluasi kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari
- Sebelum menutup pelajaran, guru memberikan tugas rumah kepada siswa yang berkaitan dengan materi yang dipelajari
- Setelah itu, Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan membaca doa.

#### **VIII. Sumber :**

- Sumber : Buku PAI Erlangga,
- Sumber : Buku PAI Indradjaya

#### **IX. Penilaian (Evaluasi) :**

- Observasi
- Test tertulis : Bentuk tes Tertulis Essay

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Kepala Sekolah SDN 012 Koto Tuo

Koto Tuo, ... Juli 2010  
Guru Bidang Study

**(H. Zainurrosul, S.Pd)**

**(Rapami Yuta)**

### Contoh Soal Siklus III

#### A. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Jelaskan kisah perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW . . . .
2. Sebutkan sifat-sifat yang dimiliki oleh Nabi Muhammad SAW . . . .
3. Jelaskan keadaan Nabi Muhammad SAW waktu lahir . . . .
4. Jelaskan nasab/keturunan Nabi Muhammad SAW . . . .
5. Semenjak kecil Muhammad berperilaku . . . .

### KUNCI JAWABAN

#### A. Essay:

1. Berperilaku jujur, penurut, penyabar, rajin, mau bekerja keras, dan dapat dipercaya
2. tidak pendendam, suka menolong sesama, berbudi pekerti, cerdas, suka berbakti dan baik hati.
3. Keadaan ketika Nabi Muhammad lahir, pada saat itu umat manusia berperilaku jahat dan kejam. Warga mekah tidak lagi beragama dengan benar, dan tidak lagi melaksanakan kebaikan.
4. Muhammad lahir dari seorang perempuan bernama Aminah, dan ayahnya bernama Abdullah bin Abdul Mutalib.kemudian Halimah Sa'diyah yang menyusui Nabi Muhammad, kakeknya bernama Abdul Mutalib
5. Berperilaku terpuji, seperti jujur, penurut, penyabar, rajin, mau bekerja keras, dan dapat dipercaya.

## **Lampiran 5. RPP (Siklus II)**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran : **Pendidikan Agama Islam (PAI)**  
Kelas/ semester : IV / 1  
Alokasi Waktu : (2 X 35 menit)  
Pertemuan : 1

#### **I. Standar Kompetensi**

Menceritakan kisah Nabi

#### **II. Kompetensi Dasar**

Menceritakan perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW

#### **III. Indikator**

Menyebutkan sifat-sifat yang dimiliki Nabi Muhammad SAW

#### **IV. Tujuan Pembelajaran :**

Siswa dapat Menyebutkan sifat-sifat yang dimiliki Nabi Muhammad SAW

#### **V. Materi Pokok :**

Kisah perilaku kanak-kanak Nabi Muhammmad SAW

#### **VI. Strategi Pembelajaran :**

Penerapan metode bermain jawaban

#### **VII. Langkah-langkah Pembelajaran :**

##### **1. Kegiatan awal : ( 10 Menit)**

- Guru dan siswa membuka proses pembelajaran dengan membaca do'a
- Guru meminta siswa untuk mengumpulkan tugas rumah yang diberikan pada minggu lalu

- Sebelum memasuki pelajaran, guru memberikan kuis tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran
- Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa berkaitan dengan Menyebutkan sifat-sifat yang dimiliki Nabi Muhammad SAW

## **2. Kegiatan inti : ( 50 Menit)**

- Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang.
- Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok
- Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada
- Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak
- Langkah no 4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan
- Guru memberi klasifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

## **3. Kegiatan akhir : (10 Menit)**

- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang tidak dipahami.

- Guru memberikan kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman murid.
- Guru memberikan evaluasi kepada murid tentang materi yang telah dipelajari
- Guru memberikan tugas rumah kepada murid tentang materi yang telah dipelajari
- Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan membaca doa.

#### **VIII. Sumber :**

- Sumber : Buku PAI Erlangga,
- Sumber : Buku PAI Indradjaya

#### **IX. Penilaian (Evaluasi) :**

- Observasi
- Test tertulis : Bentuk tes Tertulis Essay

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Kepala Sekolah SDN 012 Koto Tuo

**(H. Zainurrosul, S.Pd)**

Koto Tuo, Juli 2010  
Guru Bidang Studi

**(Rapami Yuta)**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran : PAI  
Kelas/ semester : V / 1  
Alokasi Waktu : (2 X 35 menit)  
Pertemuan : 2

### **I. Standar Kompetensi**

Menceritakan kisah Nabi

### **II. Kompetensi Dasar**

Menceritakan perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW

### **III. Indikator**

Menunjukkan contoh sikap yang dimiliki Nabi Muhammad SAW

### **IV. Tujuan Pembelajaran :**

Siswa dapat menunjukkan contoh sikap yang dimiliki Nabi Muhammad SAW

### **V. Materi Pokok :**

Kisah perilaku kanak-kanak Nabi Muhammad SAW

### **VI. Strategi Pembelajaran :**

Penerapan metode bermain jawaban

### **VII. Langkah-langkah Pembelajaran :**

#### **1. Kegiatan awal : ( 20 Menit)**

- Guru dan siswa membuka proses pembelajaran dengan membaca do'a
- Guru meminta siswa untuk mengumpulkan tugas rumah yang diberikan pada minggu lalu
- Sebelum memasuki pelajaran, guru mengulas kembali tentang materi minggu lalu



- Setelah itu, guru memberikan kuis untuk mengingatkan siswa pada materi minggu lalu
- Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran
- Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa berkaitan dengan Menunjukkan contoh sikap yang dimiliki Nabi Muhammad SAW

## **2. Kegiatan inti : ( 40 Menit)**

- Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang.
- Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok
- Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada
- Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak
- Langkah no 4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan
- Guru memberi klasifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

## **3. Kegiatan akhir : (10 Menit)**

- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang tidak dipahami.

- Guru memberikan kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman murid.
- Guru memberikan evaluasi kepada murid, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar daya serap dalam proses pembelajaran.
- Sebelum menutup pelajaran, guru meminta siswa untuk mencontoh sikap yang dimiliki Nabi Muhammad masa kanak-kanak.
- Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan membaca doa.

#### **VIII. Sumber :**

- Sumber : Buku PAI Erlangga,
- Sumber : Buku PAI Indradjaya

#### **IX. Penilaian (Evaluasi) :**

- Observasi
- Test tertulis : Bentuk tes tertulis Essay

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Kepala Sekolah SDN 012 Koto Tuo

Koto Tuo, ... Juli 2010  
Guru Bidangt Studi

**(H.Zainurrosul,S.Pd)**

**(Rapami Yuta)**

## **Ontoh Soal Siklus II**

### **A. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar !**

1. Ketika Muhammad bergaul bersama teman-teman sebayanya, beliau sangat menonjol budi pekertinya yang mulia dan sangat jujur sehingga dikalangan teman-temannya beliau diberi gelar . . . .
2. Sewaktu kecil Nabi Muhammad pernah mengembala . . . .
3. Saat berusia berapa Nabi Muhammad SAW diajak pamannya, Abu Thalib, berdagang . . . .
4. Sebutkan sifat-sifat wajib bagi Rasul . . . .
5. Apa alasan dari saudagar yang bernama Siti Hadijah meminta Muhammad sebagai tenaga tambahan untuk usaha perniagaannya ke negeri syam . . . .

### **Kunci jawaban**

1. digelari Al-Amin artinya dapat dipercaya
2. Mengembalakan kambing-kambing orang Mekah dan mendapat upah
3. Berusia dua belas tahun
4. Sidiq, Amanah, Tabliqh, dan Fathonah
5. Karena Muhammad terkenal kejujuran dan kelurusannya

Lampiran. Lembar observasi aktivitas guru

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Siklus I				Total	
		Pertemuan I		Pertemuan II			
		F		F		F	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang.						
2	Guru memberi setiap kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok.						
3	Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada						
4	Menyampaikan materi pelajaran dengan melakukan tanya jawab yang berkenaan dengan tugas yang telah diperkirakan jawabannya						
5	Meminta murid untuk mengidentifikasi prediksi jawaban yang telah mereka selesaikan dengan penjelasan yang disampaikan guru						
6	Meminta suswa untuk mengumpulkan tugas dan jawaban yang telah diselesaikan						
Jumlah							
Persentase							

Koto Tuo, Juli 2010  
MENGETAHUI

(Wahyuni)

Lampiran. Lembar observasi Aktivitas Siswa

NO	Nama Siswa	Indikator						Alternatif	
		1	2	3	4	5	6	Ya	Tidak
1	Siswa 001								
2	Siswa 002								
3	Siswa 003								
4	Siswa 004								
5	Siswa 005								
6	Siswa 006								
7	Siswa 007								
8	Siswa 008								
9	Siswa 009								
10	Siswa 010								
11	Siswa 011								
12	Siswa 012								
13	Siswa 013								
14	Siswa 014								
15	Siswa 015								
16	Siswa 016								
17	Siswa 017								
18	Siswa 018								
19	Siswa 019								
20	Siswa 020								
21	Siswa 021								
22	Siswa 022								
Jumlah									
Rata-rata (%)									

Keterangan Aktivitas Siswa:

1. Siswa membentuk kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang
2. siswa menjawab pertanyaan guru.
3. siswa mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira kotak mana jawaban tersebut berada

4. Siswa dari salah satu kelompok membacakan satu pertanyaan, dan kelompok lain menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak
5. siswa dari kelompok lain juga membacakan satu pertanyaan, dan kelompok lain menanggapi
6. siswa mendengarkan penjelasan guru berkaitan dengan permainan tadi

Koto Tuo, Juli 2010  
MENGETAHUI

(Wahyuni)